



Beneficios de los entornos lúdicos para el aprendizaje de lenguas

Eva Rosa^a y Carmen Berenguer^b

^a Dept. de Psicología Básica, Universitat de València, España

^b Dept. de Psicología Evolutiva y de la Educación, Universitat de València, España

Tipo de artículo: Actualidad, Multilingüe.

Disciplinas: Psicología, Lingüística.

Etiquetas: gamificación, aprendizaje de segundas lenguas, videojuegos, lenguaje, aprendizaje, educación.

Durante las últimas décadas hemos asistido a un cambio en las metodologías de aprendizaje debido a la creciente incorporación de elementos lúdicos. En el caso concreto del aprendizaje de lenguas, existen varios videojuegos y entornos basados en la gamificación para el aprendizaje colaborativo. Estudios recientes muestran los beneficios del aprendizaje lúdico de lenguas en términos de vocabulario, gramática, escritura, pronunciación, expresión oral y comprensión auditiva, así como en términos de motivación, compromiso y satisfacción de los estudiantes.

Durante las últimas décadas hemos asistido a un cambio en las metodologías de aprendizaje debido a la creciente incorporación de elementos lúdicos. Desde que, en 1970, Abt acuñó el término “juego serio” para referirse a los videojuegos y aplicaciones específicamente diseñadas con fines pedagógicos y didácticos, este tipo de juegos han proliferado y ganado popularidad como herramienta de aprendizaje eficaz para diferentes tipos de población, como personas con necesidades especiales (v.g., la aplicación



(c) Vecteezy.

StorySign en <https://consumer.huawei.com/es/campaign/storysign/>). En el caso particular del aprendizaje de lenguas, la adquisición de habilidades como la fluidez en el discurso oral suele resultar complicada en el tradicional entorno de las clases grupales. Los juegos serios han surgido como una alternativa que ofrece

entretenimiento comunicativo, facilitando así el aprendizaje de estas habilidades lingüísticas. Crystallize (<http://www.cs.cornell.edu/~grc74/>) y Hololingo (<https://www.timoahlers.eu/research.html>) son dos ejemplos de juegos serios para el aprendizaje de una segunda lengua.

Por otro lado, el término gamificación es un concepto emergente que hace referencia al uso de la mecánica y dinámica del juego en situaciones que no son juegos en sí, con el fin de incrementar la motivación y el compromiso (Wu y Huang, 2017), y reducir la ansiedad y el miedo a hablar una lengua extranjera frente a otros (Lee y Hammer, 2011). La mecánica del juego incluye acciones y procesos como la retroalimentación, los niveles, las insignias, los puntos, los bienes virtuales, las tablas de clasificación y los desafíos; mientras que la dinámica del juego se refiere a conceptos como la autoexpresión, la recompensa, el logro, el altruismo, la diversión, el estatus, la satisfacción y la competición, entre otros (Caballe y Clariso, 2016).

Si bien los elementos de la gamificación se pueden utilizar en entornos reales, son especialmente característicos de los entornos digitales, donde sus aplicaciones potenciales son casi ilimitadas. En los últimos años, algunos estudios empíricos han demostrado los beneficios de la gamificación de entornos digitales sobre los procesos y resultados del aprendizaje de una segunda lengua. En una revisión sistemática reciente, Dehghanzadeh y col. (2019) encontraron 22 estudios, publicados entre 2014 y 2019, que probaron herramientas digitales simples (p. ej., Kahoot, Babbel, Duolingo) como apoyo para el aprendizaje del inglés como segunda lengua, dirigidas a los niveles educativos de primaria, secundaria y superiores. Los elementos de juego más utilizados en estos estudios fueron: retroalimentación, desafíos, puntos, recompensas, tablas de clasificación y niveles. El 70% de los trabajos revisados encontraron beneficios en el aprendizaje de vocabulario, mientras que el 20% obtuvieron también ventajas en el aprendizaje de gramática, escritura, pronunciación, expresión oral y comprensión auditiva. Más allá del aprendizaje de la lengua en sí misma, la mayoría de los estudios informaron también de resultados beneficiosos en cuanto a la motivación, el compromiso y la satisfacción de los estudiantes. Además, en casi todos los casos, los participantes valoraron positivamente su experiencia de aprendizaje.

A pesar de estos resultados alentadores es necesario seguir investigando, ya que la mayoría de los estudios previos adolecen de debilidades metodológicas, como la falta de grupo control o de evaluación pre-post-test, intervenciones a corto plazo, muestras pequeñas, diferentes instructores para las condiciones de tratamiento y control, y dependencia excesiva de las medidas de autoinforme, en lugar de medidas de aprendizaje objetivas. Además, otra revisión sistemática muy reciente (Bai y col. 2020) mostró efectos positivos de la gamificación en cuanto a logros de aprendizaje en diferentes entornos educativos, pero también puso de manifiesto algunas de sus limitaciones. Concretamente, algunos de los estudios analizados revelaron que la gamificación no aportaba una utilidad adicional y que generaba ansiedad y celos entre los estudiantes que no lograban obtener una posición de liderazgo en la tabla de clasificación, lo que sugiere la necesidad de mejoras en el uso de este recurso. Por ejemplo, una alternativa para evitar los celos sería diseñar las tareas de aprendizaje de tal forma que los estudiantes no compitieran entre sí, sino que intentaran mejorar sus propios resultados.

En resumen, la concepción, implementación y evaluación de videojuegos y entornos lúdicos para el aprendizaje debe basarse en una investigación sólida. En los próximos años, se espera un rápido desarrollo y una mejora creciente de estas tecnologías emergentes. Como consecuencia, surgirán nuevas oportunidades y desafíos para la aplicación de entornos lúdicos en diferentes campos de la educación. La investigación disponible hasta ahora en el contexto del aprendizaje de lenguas refleja un interés creciente en estas metodologías.

Referencias

Abt, C. (1970). *Serious Games*. Nueva York: Viking Press.

- Bai, S., Hew, K. F., y Huang, B. (2020). Does gamification improve student learning outcome? Evidence from a meta-analysis and synthesis of qualitative data in educational contexts. *Educational Research Review*, 30, 100322.
- Caballé, S., y Clarisó, R. (2016). Formative assessment, learning data analytics and gamification. En S. Caballé y R. Clarisó (Eds.), *ICT Education*. Berlin: Morgan Kaufmann.
- Dehghanzadeh, H., Fardanesh, H., Hatami, J., Talaei, E., y Noroozi, O. (2019). Using gamification to support learning English as a second language: a systematic review. *Computer Assisted Language Learning*. <https://doi.org/10.1080/09588221.2019.1648298>
- Lee, J. J., y Hammer, J. (2011). Gamification in education: What, how, why bother? *Academic Exchange Quarterly*, 15, 146.
- Wu, T. T., y Huang, Y. M. (2017). A mobile game-based English vocabulary practice system based on portfolio analysis. *Journal of Educational Technology & Society*, 20, 265–277.

Manuscrito recibido el 1 de junio de 2021.

Aceptado el 22 de septiembre de 2021.

Esta es la versión en español de
Rosa, E., y Berenguer, C. (2021). Benefits of playful environments for language learning.
Ciencia Cognitiva, 15:3, 50-52.

